

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORIENTASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	2
I.3 Rumusan Masalah	2
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	3
I.5.1 Tujuan Perancangan	3
I.5.2 Manfaat Perancangan	3
BAB II. TINJU DI RUMAH CEMARA BOXING CAMP	4
II.1 Tinju	4
II.1.1 Sejarah Tinju Di Indonesia	4
II.1.2 Peralatan Tinju	6
II.1.3 Teknik Tinju	11
II.1.4 Teknis Pertandingan	13
II.1.5 Sasana Tinju	15
II.2. Rumah Cemara	15
II.3 Rumah Cemara Boxing Camp	17
II.4 Analisis Objek	18
II.4.1 Observasi	18
II.4.2 Media Sosial	19

II.4.3 Analisis SWOT	20
II.5 ResUME	22
II.6 Solusi Perancangan	23
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN	24
III.1 Khalayak Sasaran	24
III.1.1 Demografis	24
III.1.2 Geografis	24
III.1.3 Psikografis	25
III.1.4 <i>Consumer Journey</i>	25
III.1.5 <i>Consumer Insight</i>	27
III.2 Strategi Perancangan	28
III.2.1 Tujuan Komunikasi	28
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	28
III.2.3 <i>Mandatory</i>	29
III.2.4 Materi Pesan	30
III.2.5 Gaya Bahasa	30
III.2.6 Strategi Kreatif	30
III.2.7 Strategi Media	31
III.2.7.1 Media Utama	31
III.2.7.2 Media Pendukung	32
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	34
III.3 Konsep Visual	35
III.3.1 Format Desain	35
III.3.2 Tata Letak	36
III.3.3 Tipografi	37
III.3.4 Ilustrasi	38
III.3.5 Warna	38
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	40
IV.1 Media Utama	40
IV.1.1 Konsep Media	40

IV.1.2 Spesifikasi Media	40
IV.1.3 Teknis Produksi	41
IV.2 Media Pendukung	47
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
V.1 Kesimpulan	57
V.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	68
RIWAYAT HIDUP	69